



Designing a Curriculum Model for Teaching Game-Based Social Skills in Preschool Pre-School

Shilan Aslani^{1*}, Khalil Ghaffari², Ismail Kazempour³

¹ Department of Educational Sciences, Arak Branch, Islamic Azad University, Arak, Iran.

² Department of Educational Sciences, Aligoodarz Branch, Islamic Azad University, Aligoodarz, Iran.

³ Department of Educational Sciences, Tonekabon Branch, Islamic Azad University, Tonekabon, Iran.

* Corresponding author: shilan123@gmail.com

Received: 2025-08-11

Accepted: 2025-10-19

Publication: 2026-02-02

Abstract

The purpose of the present study was to present a curriculum model for teaching social skills based on games in preschool. The approach of the present study is qualitative and its method is synthesis research. The research population is all articles (211 articles) that have been presented from 2006 to 2024 AH and 2010 to 2024 AD on curriculum, education, and social skills. The research sample was 30 articles, which were selected based on thematic monitoring, theoretical saturation of data, and purposefully. Research data were collected from qualitative analysis of the articles studied. By analyzing the data, the dimensions of the curriculum based on teaching social skills based on games in preschool were divided into 4 dimensions, 14 factors, and 105 categories, including factors related to the learner (attitudinal dimension, motivational dimension, insight dimension); scientific factors (informational and knowledge factors, and content factors); Environmental factors inside and outside the school (school atmosphere, equipment indicators, school context) and educational factors (teaching methods, communication, teacher characteristics, classroom management style, and educational program characteristics) were classified. The results showed that in order to develop a curriculum for teaching social skills based on play in preschool, attention to the above dimensions must be taken into account.

Keywords: Curriculum, Social Skills, Curriculum Model, Game

© 2019 Journal of New Approach to Children's Education (JNACE)



This work is published under CC BY-NC 4.0 license.

© 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Aslani, Sh, et al. (2026). Designing a Curriculum Model for Teaching Game-Based Social Skills in Preschool Pre-School. *JNACE*, 7(4): 66-81.





طراحی الگوی برنامه درسی آموزش مهارت های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی

شیلان اصلانی^{۱*}، خلیل غفاری^۲، اسماعیل کاظم پور^۳

^۱ گروه علوم تربیتی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران
^۲ گروه علوم تربیتی، واحد الیگودرز، دانشگاه آزاد اسلامی، الیگودرز، ایران
^۳ گروه علوم تربیتی، واحد تنکابن، دانشگاه آزاد اسلامی، تنکابن، ایران
 * نویسنده مسئول: shilan123@gmail.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۴/۰۵/۲۰ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۷/۲۷ تاریخ چاپ مقاله: ۱۴۰۴/۱۱/۱۳

چکیده

هدف از پژوهش حاضر ارائه الگوی برنامه درسی آموزش مهارت های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی بود. رویکرد پژوهش حاضر کیفی و روش آن سنتز پژوهی است. جامعه پژوهش کلیه مقالاتی هستند (۲۱۱ مقاله) که از سال ۱۳۸۵ تا ۱۴۰۳ شمسی و ۲۰۱۰ تا ۲۰۲۴ میلادی در مورد برنامه درسی و آموزش و مهارت های اجتماعی ارائه شده اند. نمونه پژوهش ۲۷ مقاله بود که این تعداد بر اساس پایش موضوعی، اشباع نظری داده ها و به صورت هدفمند انتخاب شده اند. داده های پژوهش از تحلیل کیفی مقالات مورد مطالعه، گردآوری شده اند. با تجزیه و تحلیل داده ها، ابعاد برنامه درسی مبتنی بر آموزش مهارت های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی در ۴ بعد، ۱۴ عامل و ۱۰۵ مقوله شامل عوامل مرتبط با یادگیرنده (بعد نگرشی، بعد انگیزشی، بعد بینشی)؛ عوامل علمی (عوامل اطلاعاتی و دانشی و عوامل محتوایی)؛ عوامل محیطی (درون و برون مدرسه، جو مدرسه، شاخص های تجهیزاتی، بافت زمینه ای مدرسه) و عوامل آموزشی (شیوه تدریس، ارتباطات، ویژگی های معلم، سبک مدیریت کلاس و ویژگی برنامه آموزشی) طبقه بندی شدند. نتایج نشان داد که برای تدوین برنامه درسی آموزش مهارت های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی توجه به ابعاد فوق تواما باید مد نظر قرار گیرد.

واژگان کلیدی: برنامه درسی، مهارت های اجتماعی، الگوی برنامه درسی، بازی

تمامی حقوق نشر برای فصلنامه رویکردی نو بر آموزش کودکان محفوظ است.

شیوه استناد به این مقاله: (۱۴۰۴). طراحی الگوی برنامه درسی آموزش مهارت های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی.

فصلنامه رویکردی نو بر آموزش کودکان، ۷(۴): ۸۱-۶۶.

مقدمه

دبستان می گذرانند. این دوره جهت آماده ساختن کودکان ۵ ساله برای ورود به دبستان است و واحدهای مستقل یا ضمیمه دبستان ها تحت عنوان «آمادگی» تأسیس و توسعه یافته است (فتحی و اجارگاه، ۱۳۹۵). در این واحدها، کودکان ۵ ساله به مدت یک سال طبق برنامه خاصی برای ورود به دوره بعد آماده

دوره پیش دبستانی به دوره دو ساله ای اطلاق می شود که کودکان گروه سنی ۴ تا ۶ سال را تحت پوشش برنامه های تربیتی قرار می دهد (Duan, 2025). در نظام آموزشی ایران، دوره ای است که کودکان در یک یا دو سال قبل از ورود به

می‌شوند (Carneiro, Carvalho, Frota, Filipe, 2024). آموزش و پرورش در این دوران برنامه‌ای است برای کودکان ۴ تا ۶ ساله که در دوره پیش از دبستان هستند (Xovoxon, 2024). این برنامه معمولاً برنامه‌ای کودک محور است که از رویکرد بازی و فعالیت پیروی می‌کند (Robinson, Fontanella, Ananth, Martin Alonso, Cook, Kaya-de Vries, Saglani, 2021). آموزش و پرورش در این دوران تأثیر بسزایی بر رشد همه جانبه کودک دارد به طوری که رشد هوشی، کلامی، اجتماعی، عاطفی و جسمی کودک فراهم می‌آورد. حضور در مقطع پیش دبستانی به عنوان یک محیط آموزشی می‌تواند تأثیر بسزایی در غلبه بر ترس از محیط ناآشنا و آموزشی داشته باشد. عمده تمرکز در دوره پیش دبستانی بر پرورش و تقویت مهارت‌های مهم کودک است و یادگیری مفاهیم پایه و اولیه به صورت بازی محور به کودکان آموزش داده می‌شود (Tomé-Fernández, Aranda-Vega, Ortiz, Marcos, 2024). مهارت‌های ارتباطات اجتماعی، مهارت‌های حرکتی، مهارت‌های گفتاری، مهارت‌های شنیداری و توجه و مهارت حل مشکل از جمله مهارت‌های آموزشی در پیش دبستانی است. آموزش و پرورش پیش دبستان، انعطاف‌پذیری، مهارت‌های شناختی و انطباق را در کودک افزایش می‌دهد (Nurhasanah, Sudatha, Santosa, Suartama, 2025). رشد عاطفی و شناختی کودک در دوره پیش دبستانی مستلزم فرصت‌هایی است تا کودک با اشیاء و مکان‌های متنوع روبه‌رو شده شود و کسب تجربه کند با بزرگترها، گروه‌های دیگر و همسالان خود مواجه شود و به تعامل معنی‌دار و غنی با آنها بپردازد (Ramírez-Montoya, Andrade-Vargas, Rivera-Rogel, Portuguez-Castro, 2021).

می‌توان گفت مهارت‌های اجتماعی مجموعه‌ای از توانایی‌ها است که منجر به آن می‌شود که کودک بتواند روابط مثبت و مفیدی را آغاز کند و دوستی خود با دیگران را افزایش دهد تا خود را با شرایط محیطی سازگار سازد (Paz, Mosqueira, Ugarte, 2021). این مهارت‌ها برای حفظ روابط بین فردی و رضایت بخشی بسیار ضروری هستند (حیدری، ۱۳۹۶). یادگیری مهارت‌های اجتماعی باعث اجتماعی شدن کودکان می‌شود و کودکان از این طریق به یادگیری و تشکیل هنجارها، مهارت‌ها، انگیزه‌ها، نگرش‌ها و رفتار در خود می‌پردازند (De Mooij, Fekkes, Scholte, Overbeek, 2020). مهارت‌های اجتماعی کودکان را قادر به توسعه روابط اجتماعی در مراحل مختلف زندگی می‌کند (Lee, Lee, Yoo, Lee, Jang, jin Choi, Park, 2023).

مهارت‌های اجتماعی نقش مهمی در پرورش توانایی کودکان برای برقراری ارتباط با دیگران و چگونگی رفتار در موقعیت‌های خاص اجتماعی ایفا می‌کنند (Mpella et al, 2019). بهبود ارتباطات عاطفی و اجتماعی کودکان تا حد زیادی بستگی به مهارت‌های اجتماعی آنان دارد (Dryburgh, Khullar, Sandre, Persram, Bukowski, Dirks, 2020). چنین مهارت‌هایی منجر به سازگاری اجتماعی در کودک می‌شود و تأثیر مادام‌العمری بر زندگی کودک دارد، بنابراین دوران کودکی بخصوص پیش دبستانی، دورانی حساس برای پرورش مهارت‌های اجتماعی در کودکان است (Günindi, 2022).

کسب مهارت‌های اجتماعی به کودکان کمک می‌کند که تعاملات اجتماعی و روابط اجتماعی مثبتی را با دیگران شروع

در عصر حاضر کودکی که رشد ذهنی مناسبی داشته باشد، تضمین کننده آینده هر جامعه‌ای است (Mpella, 2024).

اهمیت سال‌های پیش دبستانی به عنوان مرحله‌ای حساس در یادگیری و آموزش و رشد ذهنی یکی از اصول مهمی است که در دوره پیش دبستان بر آن به کرات تأکید شده است. از طرفی مساله سلامت رشد ذهنی در دوره پیش دبستان بسیار حائز اهمیت است (جعفری، ۱۳۹۴). شرکت در دوره‌ی پیش دبستانی، تعامل با مربی و همسالان را به کودک می‌آموزد و زمینه‌ی فکری کودک را برای یادگیری مفاهیم پایه در دبستان آماده می‌کند. گذراندن این دوره، قبل از ورود به دبستان باعث پذیرش استقلال در کودک و آسان شدن فرایند جدایی از پدر و مادر می‌شود و مهارت دوست‌یابی در کودکان را تقویت می‌کند. در این دوره مهارت‌های اجتماعی به کودک آموزش داده می‌شود (Supriatna, Hanurawan, Eva, Rahmawati, Yusuf, 2024).

در عصر حاضر کودکی که رشد ذهنی مناسبی داشته باشد، تضمین کننده آینده هر جامعه‌ای است (Mpella, 2024).

زمینه تاسیس کرده‌اند (Fikri & Tegeh, 2022). ضرورت به کارگیری بازی با توجه به اثراتی که دارد و استفاده از آن در فرایند آموزش جهت نیل به یادگیری آسان، جذاب و برانگیزاننده بیش از پیش ضروری به نظر می‌رسد. (Tersi & Matsouka, 2020). استفاده از بازی، انواع حس‌های دانش‌آموزان از جمله دیداری و شنیداری را درگیر می‌کند و زمینه یادگیری جذاب را برای آنان فراهم می‌سازد (Downey & Gibbs, 2020). بسیاری از ویژگی‌های اجتماعی از جمله مسئولیت‌پذیری، نحوه برقراری ارتباط با دیگران، تصمیم‌گیری و مدیریت عواطف را می‌توان از طریق بازی به کودکان منتقل کرد. کودک از طریق بازی نخستین گام‌ها را برای اجتماعی شدن برمی‌دارد (Yuniar, 2021). کودکان از طریق بازی یاد می‌گیرند که چگونه مورد پذیرش افراد گروه واقع شوند و به میزان توانایی‌های الزم برای موفقیت در گروه پی می‌برند و همچنین بر چگونگی استفاده از توانایی‌های دیگران برای رفع نیازهای خود آگاه می‌شوند (Józsa, Oo, Borbélyová, Józsa, 2023).

بررسی پیشینه پژوهش حاکی از آن است که مطالعات متعددی در ارتباط با بازی و مهارت‌های اجتماعی صورت گرفته است از جمله پژوهش (Tomé-Fernández et al (2024); Nurhasanah et al (2025); Haza et al (2024); Dong et al (2023); Józsa et al (2023); مالکی و همکاران (۱۳۹۸)، جعفری (۱۳۹۴). با مروری خلاصه بر پژوهش‌های فوق می‌توان آنها را در سه دسته قرار داد: ۱- پژوهش‌هایی که به بررسی اثربخشی آموزش‌های مبتنی بر بازی در یادگیری مهارت‌های اجتماعی در گروه‌های خاص از جمله دانش‌آموزان مبتلا به اتیسم، بیش‌فعالی و مبتلا به اختلالات یادگیری پرداخته‌اند. ۲- پژوهش‌هایی که به بررسی آموزش‌های مبتنی بر بازی در یادگیری مهارت‌های اجتماعی در نوجوانان و دانش‌آموزان دبیرستانی پرداخته‌اند. ۳- پژوهش‌هایی که به بررسی ارتباط بین نوع بازی و اثربخشی آن در آموزش مهارت‌های اجتماعی پرداخته‌اند. با توجه به طبقه‌بندی فوق می‌توان دریافت که پژوهش مستقلی که به بررسی مولفه‌ها و عناصر آموزش مهارت‌های اجتماعی از طریق بازی در کودکان پیش‌دبستانی پرداخته باشد، صورت نگرفته است. از طرفی، عدم برخورداری از مهارت‌های اجتماعی به معضلی اساسی در کودکان پیش‌دبستانی تبدیل شده است (Zamata, Saavedra, López, 2023). با توجه به این مطالب، بنظر می‌رسد که طراحی تدوین الگویی مناسب که از طریق آن بتوان مهارت‌های اجتماعی را با استفاده از بازی به کودکان آموزش داد ضروری به نظر می‌رسد، فلذا هدف این پژوهش آن است که به طراحی

کرده و بتوانند این مهارت‌ها را در سراسر زندگی و عمر خود تداوم بخشند (Van Berkel & Bosman, 2023). افراد با مهارت‌های اجتماعی ضعیف هنگامی که تحت استرس قرار می‌گیرند، مشکلات بیشتری را در جلب حمایت اجتماعی و نیز مقابله با استرس تجربه می‌کنند (Ke, Moon, Sokolikj, 2022). برعکس افراد دارای مهارت‌های اجتماعی قوی معمولاً از شبکه‌های حمایتی قوی برخوردارند که به هنگام بحران فراخوانده می‌شوند. رشد کودکان تحت تأثیر عوامل متعددی از جمله محیط و اجتماع قرار دارد. فرایند اجتماعی شدن یکی از زیربنایی‌ترین محورهای رشد شخصیت است (Zhu, Li, Jiao, 2021). (Tanaka, Tomisaki, Watanabe, Anme, 2021).

مهارت‌های اجتماعی به ویژه برای کودکان مفید است تا روابط خوبی را با دیگران توسعه دهند، از قوانین اجتماعی پیروی کنند، مسئولیت‌پذیر باشند، مشارکت و همکاری کنند و به دیگران کمک کنند تا از حقوق‌شان بهره‌مند شوند (Jabeen, 2022). (Mahmood, Saleem, Subhan, 2022). با توجه به نقش مهارت‌های اجتماعی به عنوان یک تسریع‌کننده قوی برای توسعه رفتار مثبت، ایجاد مهارت‌های اجتماعی در سال‌های اولیه زندگی به کودکان کمک می‌کند تا در چالش‌های اجتماعی و عاطفی خود مانند مقابله با درد عاطفی، درگیری و فشار همسالان عملکرد خوبی داشته باشند (Mulvey & Jenkins, 2021). بنابراین پرواضح است که دوره پیش‌دستانی، دوره‌ای حیاتی در زمینه پرورش مهارت‌ها اجتماعی است.

در این دوران یکی از عناصر اساسی بازی است. کودکان در دوران پیش‌دستانی تمایلی زیادی به بازی دارند (Symeonidou, 2023). بازی نقش اساسی در رشد و تربیت کودک دارد، بسیاری از مسائل شناختی و عاطفی را می‌توان از طریق بازی به کودکان انتقال داد (Dong, Burke, Ramirez, 2023). (Xu, Bowman-Perrott, 2023).

(Caron, Barras, van Nispen, Ruffieux (2023) بر این باور است که بازی همانند عشق است، همه می‌دانند که چیست، اما کسی نمی‌تواند آن را تشریح کند. به گفته Aksoy & Baran (2020) بازی برای کودکان به مشابه کلام برای بزرگسالان است. بازی فعالیتی طبیعی، لذت‌بخش، شگفت‌انگیز و پر رمز و راز است. بازی وسیله‌ای برای بیان احساسات، برقراری روابط، توصیف تجربیات، آشکارکردن آرزوها و خودشنوایی است. چون کودکان غالباً قابلیت کلامی و شناختی کمتری در بیان احساسات خود دارند، بازی برای آنان یک وسیله ارتباطی طبیعی و عینی برای کنار آمدن با دنیاست.

اهمیت استفاده از بازی در آموزش به اندازه‌ای است که کشورهای چون مالزی و سنگاپور رشته‌ای دانشگاهی در این

مرحله اول: شناسایی نیاز، اجرای جست‌وجوی مقدماتی، شفاف‌سازی نیاز

یکی از مسائل اساسی در نظام آموزشی توجه به مهارت‌های اجتماعی است. بسیاری از پتانسیل‌های اجتماعی دانش‌آموزان در مدارس مورد غفلت قرار می‌گیرد و برنامه‌درسی در این زمینه چندان پاسخگوی نیازهای دانش‌آموزان نیستند. این مساله منجر به نوعی حس بی‌تفاوتی از درس و مدرسه در دانش‌آموزان می‌شود؛ اما سؤال اساسی اینجاست که برای فهم برنامه-درسی که آموزش مهارت‌های اجتماعی در دانش‌آموزان را مورد توجه قرار دهد، باید به چه شاخص‌هایی مراجعه کرد؟ یکی از شاخص‌های اساسی در این زمینه، توجه به بازی است. برنامه-درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی موجب شکوفایی استعداد‌های متنوع شناختی، عاطفی و رفتاری دانش‌آموزان می‌شود. اگر بخواهیم دانش‌آموزان در مدرسه جریان یادگیری را تجربه کنند، اگر بخواهیم آن‌ها مدرسه و یادگیری را معنادار بدانند، باید در رابطه با مواد آموزشی و محتوای آموزشی و به صورت کلی برنامه‌درسی تجدیدنظر کرد. برنامه‌درسی دیگر برای ایجاد کار و آزمون و محفوظات نیست، بلکه برای پرورش بینش انسان‌ها هست (Earley, 2014). شناخت شاخص‌ها و مؤلفه‌های آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی، موجبات رسیدن به این هدف مهم را فراهم می‌کند.

مرحله دوم: اجرای پژوهش به منظور بازیابی مطالعات

این مرحله به جست‌وجوی منابع مربوط با نیاز اصلی پژوهش اختصاص دارد (Suri & Clarke, 2009)، از این رو ابتدا کلیه مقالات علمی معتبر از طریق جست‌وجوی کلیدواژه‌هایی از قبیل: مهارت‌های اجتماعی، برنامه‌درسی و بازی، مؤلفه‌های مرتبط با مهارت‌های اجتماعی و تعلیم و تربیت از طریق پایگاه‌های اطلاعاتی داخلی از جمله: Sid، Normagas، Magiram، پرتال جامع علوم انسانی، پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران (IRANDOC) و جویشگر فارسی علم‌نت و همچنین پایگاه‌های اطلاعاتی در خارج از جمله: Emerald، Scopus، Science، Scientific Information Database، Sage، Direct، ProQuest، Springlink، Worldscientific، Taylor & Francis، Google Scholar و Eric، Wiley، شناسایی شدند و با توجه به هدف تحقیق منابع مرتبط حفظ و منابع غیرمرتبط حذف شد. به منظور بالابردن کیفیت کار، جست‌وجوی مقالات توسط دو نفر که آشنایی کامل به روش‌های جست‌وجو و منابع اطلاعاتی داشتند به صورت جداگانه انجام شد. از سوی دیگر یک نفر خبره در زمینه برنامه‌ریزی درسی و

الگوی برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی بپردازد.

روش بررسی

روش پژوهش حاضر سنتزپژوهی است که شامل ترکیب ویژگی‌ها و عوامل خاص ادبیات تحقیق می‌شود. سنتز پژوهی در برخی از موارد به عنوان فراتحلیل کیفی شناخته شده و سعی دارد تحقیقاتی را که پوشش می‌دهد، تحلیل کرده و تناقضات موجود در آن را حل کند و ضمن یکپارچه‌سازی نتایج، موضوعات اصلی را نیز برای تحقیقات آینده مشخص کند (Saygin, Karakas, 2021) و از اهداف آن خلق تعمیم‌ها، از ترکیب نتایج تحقیقات تجربی است (حبیبی و همکاران، ۱۴۰۱). برای سنتز پژوهی اسناد و مدارک علمی موجود در زمینه پژوهش از تحلیل محتوا به شیوه مقوله‌بندی استفاده شد. داده‌های به‌دست‌آمده از این پژوهش بر اساس کدگذاری در سه سطح باز، محوری و منتخب مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. در پژوهش حاضر، جهت تحلیل یافته‌ها از الگوی شش مرحله‌ای سنتز پژوهی روبرتس شامل مراحل: ۱- شناسایی نیاز، اجرای جست‌وجوی مقدماتی، شفاف‌سازی نیاز، ۲- اجرای پژوهش به‌منظور بازیابی مطالعات، ۳- گزینش، پالایش و سازمان‌دهی مطالعات، ۴- چارچوب ادراکی و متناسب ساختن آن با اطلاعات حاصل از تحلیل، ۵- پردازش، ترکیب و تفسیر در قالب فرآورده‌های ملموس و ۶- ارائه نتایج استفاده شد. برای اطمینان از نحوه کدگذاری‌ها از چهار نفر ارزشیاب جهت کدگذاری مجدد یافته‌ها استفاده شد که به منظور تایید از جهت تامین اعتبار از معیارهای لینکلن و گوبا (۱۹۸۵) استفاده شد. لینکلن و گوبا (۱۹۸۵) در رویکرد خود بر معیارهای زیر تاکید می‌کنند که عبارتند از: قابلیت انتقال، قابل اعتماد بودن و تایید پذیری هستند. بدین منظور در تحقیق حاضر برای برآورده ساختن معیارهای فوق از روش توصیف هم‌تایان با چهار تن از اساتید دانشگاه که از این روش استفاده کرده بودند؛ به صورت ایمیلی ارتباط برقرار شد؛ به نحوی که قسمت‌هایی از کدگذاری‌های انجام شده در اختیار ایشان قرار داده شد و خواسته شد تا کدگذاری آن قسمت‌ها را انجام دهند. در واقع هدف آن بود که از صحت روند کدگذاری و نیز عدم سوگیری در تحلیل‌های ابتدایی آگاهی به دست آید. نتایج این قسمت حاکی از اختلاف جزئی در کدگذاری‌ها بود که تغییرات لازم در کدگذاری نهایی اعمال شد.

در ادامه به فراخور این بخش پژوهش به چهار مرحله نخست مدل روبرتس با توجه به موضوع پژوهش پرداخته می‌شود:

بنابراین در این پژوهش ۲۷ پژوهش که مطالعات خارجی و داخلی بودند انتخاب شدند.

مرحله چهارم: تعیین چارچوب ادراکی و متناسب ساختن آن با اطلاعات حاصل از تحلیل

این مرحله، چارچوبی پیوند دهنده است که اطلاعات به دست آمده در پیرامون آن ترکیب می‌شود (Earley, 2014). از این رو چارچوب ادراکی شکل گرفته در این پژوهش حول دو مفهوم اصلی است.

۱- مهارت‌های اجتماعی: مهارت‌های اجتماعی مجموعه رفتارهای فراگرفته شده و مقبولی است که فرد را قادر می‌سازد با دیگران رابطه مؤثر داشته باشد و از عکس‌العمل‌های نامعقول اجتماعی خودداری کند. همکاری، مشارکت با دیگران، کمک کردن، آغازگر رابطه بودن، تقاضای کمک کردن، تعریف و تمجید از دیگران، تشکر و قدردانی، نمونه‌هایی از مهارت‌های اجتماعی است (حیدری، محمدی و رادمهر، ۱۳۹۶).

۲- بازی: بازی تلاشی است که برای اکتشاف، به دست آوردن مهارت و رشد ادراک بوسیله کودک انجام می‌شود (Paz et al, 2021).

۳- برنامه‌درسی: برنامه‌درسی مجموعه‌ای از تصمیم‌های از پیش‌گرفته شده و مسیر شناخته‌شده‌ای که یادگیرندگان بر اساس تشخیص برنامه‌ریزان باید طی کنند، تکیه دارد (فتحی، ۱۳۹۵).

یافته‌ها

در این بخش با توجه به الگوی شش مرحله روبرتس به تحلیل مراحل پنجم و ششم پرداخته می‌شود:

مرحله پنجم: پردازش، ترکیب و تفسیر در قالب فرآوردهای ملموس

باتوجه به یافته‌های حاصل از تحقیقات مرتبط با هدف پژوهش، ابتدا کلیه مؤلفه‌ها و شاخص‌های برنامه‌درسی آموزش مهارت-های اجتماعی مبتنی بر بازی از طریق فرآیند کدگذاری باز استخراج می‌شوند؛ از این رو باتوجه به فرآیند، کدگذاری حاصل از مرحله اول، در این بخش ابتدا در جدول ۱ اقدام به شناسایی شاخص‌ها و مؤلفه‌های کلیدی برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی در پیشینه پژوهشی موجود پرداخته می‌شود.

آموزش بر کلیه روند اجرای کار نظارت داشت. همچنین این پژوهش با تکیه بر منابع داخلی و خارجی و بر پایه مقالات منتشر شده تدوین شد.

مرحله سوم: گزینش، پالایش و سازماندهی مطالعات

این مرحله به داوری درباره‌ی تعیین مطالعات مرتبط با نیازهای دانشی اختصاص دارد. داوری که نیازمند تدوین ملاک‌هایی برای گزینش و دسته‌بندی مطالعات است (Earley, 2014). معیارهای ورود به این پژوهش شامل موارد ذیل می‌باشد:

۱- مقالات انتشار یافته در زمینه مهارت‌های اجتماعی، بازی و برنامه‌درسی

۲- تحقیقات بایستی داده‌ها و اطلاعات کافی را در ارتباط با اهداف پژوهش، گزارش کرده باشند، از این رو کفایت یک پژوهش جهت بررسی در این مقاله گزارش مهارت‌های اجتماعی در برنامه‌های درسی بود.

۳- تحقیقاتی که فرایند بررسی تخصصی را زیر نظر داوران متخصص طی می‌کنند و به صورت مقاله کامل از طریق برخط و یا به طور کامل چاپ شده، باشند.

باتوجه به جستجوهای انجام شده ۲۱۱ مطالعه در راستای ملاک‌های ورود این پژوهش یافت شد که تعدادی از این مطالعات برای ورود به تحلیل نهایی مناسب نبودند و بر اساس ملاک‌های خروج از فرایند تحلیل این پژوهش خارج شدند که ملاک‌های خروج این مطالعه شامل موارد زیر است:

۱- پژوهش‌هایی که اطلاعات کافی در زمینه اهداف این تحقیق گزارش نداده بودند.

۲- پژوهش‌هایی که فاقد کیفیت لازم علمی بودند و در مجلات و کنفرانس‌های بی اعتبار انتشار یافته بودند.

۳- پژوهش‌هایی که به بررسی نقش مهارت‌های اجتماعی و بازی در برنامه‌های درسی در سایر متغیرهای آموزشی به صورت کمی پرداخته بودند.

در این گام از یک فرم استاندارد استفاده شد، قسمت‌هایی که در فرم موردنظر بود عبارتند از: منبع (شامل نام مجله، عنوان مقاله و نویسنده)؛ هدف (هدف از مطالعه)؛ روش‌شناسی و نتایج کلی. برای انتخاب منابع مناسب کلید واژه‌های مورد نظر در هر یک از پایگاه‌ها مورد جستجو قرار گرفت. بر این اساس پس از بررسی عناوین ۷۱ مورد، چکیده مقالات مورد بررسی ۱۴۰ مورد، حذف پژوهش‌های نامرتب پس از بررسی چکیده مطالعات ۶۷ مورد، تحقیقات مرتبط با متن کامل ۷۳ مورد، حذف تحقیقات نامرتب پس از بررسی متن کامل ۴۱ مورد، کل تحقیقات نهایی ۲۷ مورد،

جدول ۱: شاخص‌ها و مؤلفه‌های برنامه درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی

ردیف	نویسنده	سال	مؤلفه‌ها و عناصر برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی
۱	برزگر بفرویی، عموقدیری	۱۳۹۶	جامعه‌پذیری، مسئولیت‌پذیری، مقاومت در مقابل بزهکاری، همدلی و سازگاری، تقویت مهارت گوش دادن، تقویت مهارت ارتباطی، تقویت برقراری ارتباط چشمی، افزایش خلاقیت و اعتماد به نفس، رشد شناختی، رشد اجتماعی، توسعه عاطفی، تقویت مهارت‌های حرکتی، کاهش استرس
۲	جعفری	۱۳۹۴	توسعه مهارت‌های زبانی، رشد هیجانی، رشد مهارت‌های مرتبط با آداب اجتماعی، تقویت توانایی همکاری تیمی، تنظیم افکار و هیجانات، حل تعارض، یادگیری از طریق سرگرمی، یادگیری بیان احساسات، ارتقا خودکنترلی، مدیریت احساسات، نگرش مثبت نسبت به تفاوت‌ها، رعایت قوانین
۳	عبدالملکی و همکاران	۱۳۹۸	توجه به بازهای تعاملی و گروهی، بازی‌های مبتنی بر پازل‌های گروهی، بازی‌های مبتنی بر نقش آفرینی، نمایش نامه، قصه‌گویی، الگوسازی، بازهای مبتنی بر همدلی، بازهای مبتنی بر رقابت سالم
۴	حیدری	۱۳۹۶	استفاده از رسانه‌های اجتماعی، تقویت توانایی حل مساله، کاهش مشکلاتی نظیر انزوا و پرخاشگری، توجه به محیط، توجه به والدین، توجه به ویژگی‌های فردی دانش‌آموزان، فراهم کردن محیط امن
۵	فتحی	۱۳۹۵	استفاده از بازی‌های مبتنی بر تحریک احساسات دانش‌آموزان، استفاده از بازی‌های مبتنی بر تحریک کنجکاوی دانش‌آموزان، بازی‌های مبتنی بر فعالیت بدنی، ساخت و سازهای تیمی، بازهای مبتنی بر پرسش و پاسخ
۶	کارنیرو	۲۰۲۴	بازی‌های آزاد و خلاقانه، بازی‌های مبتنی بر تخلیه هیجانی، تقویت حس احترام نسبت به دیگری، تقویت حس پذیرش شکست در برخی مواقع، بازی‌های مبتنی بر حل تعارض
۷	Tomé- Fernández et al	۲۰۲۴	بازی‌های دیجیتال، بازی‌های مبتنی بر پرورش مهارت‌های شخصی و اجتماعی، درگیری دانش‌آموزان در نقش‌های مختلف در بازی، توجه به نیاز دانش‌آموزان، ارتباط داشتن بازی با محیط
۸	Nurhasanah	۲۰۲۵	توجه به علاقه دانش‌آموزان در بازی، پرورش روابط فردی و بین فردی، استفاده از مناظره و تفکر خلاق،
۹	Ramírez- Montoya et al	۲۰۲۱	توجه به شرایط بومی، سازماندهی مناسب بازی، کسب مهارت، تحول و نوگرایی، توجه به نیازهای اجتماعی
۱۰	Supriatna et al	۲۰۲۴	توجه به انگیزه دانش‌آموزان، بازی‌های چند بعدی، کنترل خشم، کنترل ناهنجاری‌های رفتاری، به اشتراک گذاشتن دانش، انعطاف‌پذیری، تعدیل در نگرش‌های منفی، مثبت نگری، تعامل اثربخش با دیگران
۱۱	Mpella et al	۲۰۱۹	برعهده گرفتن اثربخش نقش‌های اجتماعی، بهبود سلامت روان، بهبود کارایی دانش‌آموزان، بازی‌های مبتنی بر تغییر و تحول در ذهن دانش‌آموزان، پرورش حرکت از تفکر خطی به تفکر چند بعدی
۱۲	Haza et al	۲۰۲۴	بازی‌های مبتنی بر گسترش افق تفکر دانش‌آموزان، پرورش تفکر چندبعدی در بین دانش‌آموزان، غنی سازی تفکر، سازگاری با دنیای پیچیده امروزی، تناسب با تغییر دانش، پرورش شخصیت چند بعدی، پرورش تفکر خلاق، پرورش نگرش جامع نگری، توانمندسازی دانش‌آموزان
۱۳	Zheng et al	۲۰۲۱	خودکنترلی، مشارکت در فعالیت‌ها، استدلال منطقی، برنامه‌ریزی مساله‌گشایی، استدلال کلامی و غیر کلامی، توجه، انعطاف‌پذیری ذهنی و بازداری، ایفای نقش شناختی، کارهای تیمی مبتنی بر حل مساله
۱۴	Paz et al	۲۰۲۱	شبکه‌سازی در آموزش بازی وار، افزایش کارآمدی دانش‌آموزان، پرورش تفکر آزادانه در دانش‌آموزان، افزایش اعتماد به نفس در دانش‌آموزان، افزایش قدرت تفکر، پرورش خلاقیت، ابتکار دانش‌آموزان، قوی شدن مادام‌العمر برخی از مهارت‌ها در دانش‌آموزان
۱۵	De Mooij et al	۲۰۲۰	پرورش ذهن‌آگاهی، دادن تکالیف متنوع و جذاب، سازگاری رفتاری در کلاس درس، تنظیم رفتاری، تصاویر واقع‌بینانه از اهداف آموزشی و کلاسی، شروع تکالیف، انعطاف‌پذیری، پشتکار هدفمند در انجام تکالیف

ردیف	نویسنده	سال	مولفه ها و عناصر برنامه درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی
۱۶	Dryburgh et al	۲۰۲۰	رشد اجتماعی و عاطفی، شایستگی شناختی، شایستگی نگرشی، خود تنظیمی، توجه به تفاوت‌های بین فردی، خوش بینی تحصیلی و امیدواری به رسیدن به اهداف آموزشی، کنش‌های مطلوب تحصیلی، مدیریت زمان در آموزش
۱۷	Günindi	۲۰۲۱	افزایش صلاحیت و جامعیت نگرى در دانش‌آموزان، یادگیری تجربی در دانش‌آموزان، فرصت‌سازی برای دانش‌آموزان، افزایش آگاهی، ارتقا خودکامیابی در دانش‌آموزان، ایجاد ذهنیت همگرا در دانش‌آموزان، ایجاد نگرش برای تحول در دانش‌آموزان
۱۸	Van Berkel & Bosman	۲۰۲۳	توانایی مدیریت نیازمندی‌های تکالیف، پرورش توانایی تحمیل کردن نظم بر کار، بازی و فضاهای بسته، کنترل بر حواس پرتی‌ها، توانایی حذف عوامل ناخوشایند در فرایند یادگیری، توجه به چهارچوب‌های ذهنی در هنگام یادگیری
۱۹	Jabeen et al	۲۰۲۱	مدیریت هیجانات و آرام ماندن زمان مواجهه با مشکلات و پاسخ با مناسب ترین سطح هیجان، رفتار مناسب برای مواجهه با شرایط مختلف، کنار آمدن با روش‌های مختلف برای حل مسائل، داشتن ایده‌های فراوان برای انجام کارها، و توانایی حل مسئله، توجه به جزئیات تکالیف
۲۰	Mulvey & Jenkins	۲۰۲۱	بهبود انعطاف‌پذیری، منطق و خلاقیت، فکر کردن، عواقب قبل از عمل، نگهداری خود کنترلی و رعایت کردن تعهدات، انجام تکالیف چندگانه، پردازش عمیق اطلاعات، کنشگری فعال در انجام تکلیف
۲۱	Symeonidou	۲۰۲۳	استدلال و فهم مسائل پیچیده، خلق ایده‌های نوین، تفکر نقادانه در فرایند یاددهی-یادگیری، پردازش فعالانه اطلاعات مرتبط با یادگیری، استدلال و قیاس در فرایند آموزشی، توانایی توالی ثبت، نگهداری و دستکاری اطلاعات
۲۲	Dong et al	۲۰۲۳	توجه به نگرش‌ها و باورها، تنظیم و کنترل هیجانی، کنترل بر خود، نظارت درونی، خودبازبینی، پاسخ‌های مناسب هیجانی در کلاس درس، کنترل تکانه‌های هیجانی در کلاس درس
۲۳	Aksoy & Baran	۲۰۲۰	آشنایی با مهارت‌های مختلف، شکوفایی استعدادها در دانش‌آموزان، سوق دادن نگرش دانش‌آموزان به سمت تغییر، نوآوری، خلق ایده و کشف فرصت‌ها، درک ضعف‌ها و قوت‌های شخصی، نیازهای فردی و خانوادگی
۲۴	Fikri & Tegeh	۲۰۲۲	تقویت علائق و انگیزه‌های فردی دانش‌آموزان، درک ضعف‌ها و فرصت‌ها و تهدیدها، یادگیری چگونگی مدیریت ارتباطات با دیگران، گسترش و توسعه شبکه‌های مختلف، درک منابع درونی و بیرونی ارتباطات، ارتقا خود مدیریتی، افزایش مهارت‌های علمی، تشویق به کوشش و تلاش، مقابله با شکست‌ها، افزایش مهارت‌های انتقادی
۲۵	Tersi & Matsouka	۲۰۲۰	ارتقا تفکر سیستمی، مجهز شدن دانش‌آموزان به مهارت برنامه‌ریزی و سازماندهی، ترویج مهارت‌های مدیریت تغییر در دانش‌آموزان، ارتقا صبر و تحمل، مقابله با ناامیدی
۲۶	Downey & Gibbs	۲۰۲۰	افزایش مهارت‌های کار گروهی و مهارت‌های مشارکتی، ارتقا مهارت‌های بین فردی، کار گروهی، مذاکره، ارتقا مهارت شبکه‌سازی، افزایش مهارت مدیریت انتقادی، تربیت افرادی با اعتماد به نفس بالا، افزایش مهارت فرصت شناسی در دانش‌آموزان، تقویت انگیزه در دانش‌آموزان
۲۷	Yuniar	۲۰۲۱	تجهیز دانش‌آموزان به مهارت‌های روزآمد، توجه به توانایی‌های نهفته کودکان، افزایش مهارت‌های تیمی، پرورش مهارت پاسخگویی و مسئولیت پذیری در کودکان، افزایش شکلیابی در کودکان.

مرحله ششم: ارائه نتایج ترکیب

در این بخش، باتوجه به فرآیند و فرآوندهای سنتزپژوهی در یک نمای کلی شاخص‌های برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی مورد بررسی قرار می‌گیرد. ابتدا در قسمت فرآیند سنتزپژوهی استخراج مؤلفه‌ها و شاخص‌ها صورت

گرفته به این شکل که ابتدا توصیفات کلیه شاخص‌ها از طریق فرآیند کدگذاری باز شناسایی می‌شود و سپس در قسمت فرآورده سنتزپژوهی، از آنجا که هدف سنتزپژوهی ترکیب کلیه یافته‌های علمی در یک موضوع خاص و رسیدن به یک انسجام واحد است، در بخش ارائه نتایج ترکیب ابتدا تحلیل کیفی کدهای باز در کنار

بازی بر اساس یک مفهوم مشترک از طریق کد گذاری محوری ارائه شده است که منجر به شناسایی ۴ بُعد (کد منتخب) شد، که نتایج کدگذاری محوری و منتخب در جدول شماره ۲ آورده شده است.

هم قرار گرفته و با کدگذاری مجدد، موارد همپوشی و قرابت معنایی باهم ترکیب شده و مؤلفه‌ها (کدهای محوری) استخراج می‌شود. در ادامه برای دسته بندی کلیه شاخص‌ها و مؤلفه‌های برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر

جدول ۲: ابعاد برنامه درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی

کد مقالات	کدهای باز	کد محوری	کد منتخب
[۲],[۶]	بهبود نگرش‌ها و باورهای کارآمد، انعطاف‌پذیری برنامه‌ریزی و سازماندهی	بعد نگرشی	عوامل مرتبط با یادگیرنده
[۲],[۱۵]	بهبود تسلط بر تصمیم‌گیری و پرهیز از تکانشگری، نظارت درونی، خودبازبینی		
[۴],[۱۵],[۱۷],[۲۳]	ارتقا صبر و تحمل، مقابله با ناامیدی		
[۴],[۲۵]	ارتقا خود مدیریت، افزایش مهارت‌های علمی،		
[۴],[۶]	درک ضعف‌ها و فرصت‌ها و تهدیدها، یادگیری چگونگی مدیریت ارتباطات با دیگران		
[۵],[۷],[۱۷],[۱۸]	مدیریت احساسات و تمایلات، توجه به دیگری در فرایند یادگیری		
[۵],[۸]	توجه به زیبایی شناسی، یادگیری همراه با احترام به تفاوت‌ها		
[۶],[۱۸],[۳۱]	اعتماد به نفس بالا، افزایش مهارت فرصت‌شناسی در دانش آموزان	بعد انگیزشی	
[۶]	انگیزه فعالیت شخصی، پرهیز از آشوب و پریشانی در یادگیری		
[۷],[۹],[۱۲],[۱۷],[۱۸],[۲۶]	خودآگاهی، توانایی حذف رفتارهای نامطلوب در کلاس درس		
[۱۲],[۲۶]	پاسخ‌های مناسب هیجانی در کلاس درس، کنترل تکانه‌های هیجانی در کلاس درس		
[۲۰],[۱۹]	تمرکز آگاهانه		
[۲۰]	کنترل بر حواس پرتی‌ها، خوش بینی تحصیلی و امیدواری به رسیدن به اهداف آموزشی		
[۲۲],[۱۴]	نگهداری خود کنترلی و رعایت کردن تعهدات، انجام تکالیف چندگانه،		
[۶]	استدلال و فهم مسائل پیچیده، خلق ایده‌های نوین، تفکر نقادانه در فرایند یاددهی-یادگیری		
[۶],[۷],[۱۲],[۲۱]	پردازش فعالانه اطلاعات مرتبط با یادگیری، استدلال و قیاس در فرایند آموزشی، توانایی توالی ثبت، نگهداری و دستکاری اطلاعات، پردازش عمیق اطلاعات، کنش‌گری فعال در انجام تکلیف	بعد بینشی	
[۲],[۴],[۷],[۲۲],[۲۳]	توجه به یادگیری معنادار در دانش آموزان		عوامل علمی
[۴],[۲۳]	خلق بازی‌های مبتنی بر ارتباطات جمعی		
[۴],[۱۳],[۲۱]	توجه به علائق دانش آموزان در بازی‌های آموزشی		
[۴],[۱۳],[۲۱]	استقلال دانش آموزان در بازی‌های آموزشی	عوامل اطلاعاتی و دانشی	
[۲۳]	توجه به کنجکاوی و زاینده‌گی فکر دانش آموزان در بازی‌های آموزشی		
[۲۳]	خلق دانش معنادار در دانش آموزان نسبت به بازهای آموزشی		
[۲۵],[۳۱]	توجه به کوشش و خطا در بازی‌های آموزشی		

کد مقالات	کدهای باز	کد محوری	کد منتخب		
[۴],[۲۲]	بازی‌های مبتنی بر نیازمندی‌ها و علائق فراگیران	عوامل محتوایی			
[۵],[۶],[۳۱],[۳۲]	درگیری فراگیران در خلق و تدوین بازی‌ها				
[۶],[۲۲]	توجه به خلاقیت و نو اندیشی در بازی‌های آموزشی				
[۲۱]	محتوای اقتضایی و مبتنی بر شرایط در تدوین بازی‌های آموزشی				
[۱],[۳],[۳۲]	توجه به دانش و خرد دانش آموزان در ابعاد مختلف مدرسه	جو مدرسه			
[۱],[۴],[۲۴],[۳۲]	پرورش صمیمیت و همدلی بین دانش آموزان و اعضای مدرسه				
[۴]	واگذاری اداره برخی امور مدرسه به دانش آموزان				
[۱۲]	آزادی مبتنی بر مسئولیت پذیری در مدرسه				
[۱],[۲]	وجود فناوری‌های نوین در حیطه بازی‌های آموزشی در مدرسه	شاخص‌های تجهیزاتی	عوامل محیطی درون و بیرون مدرسه		
[۱],[۲],[۱۹]	وجود امکانات سخت افزاری و نرم افزاری در حیطه بازی‌های آموزشی در مدرسه				
[۱],[۲],[۳]	تشریک و تسهیم دانش در مدرسه				
[۱],[۲],[۳],[۶],[۱۴]	توجه به فناوری‌هایی از جمله هوش مصنوعی				
[۱],[۴],[۱۹]	اتاق بازی در مدرسه				
[۲],[۳],[۴]	تعداد استاندارد دانش آموزان در مدرسه برای اجرای بازی‌های مناسب آموزشی				
[۲],[۴]	طراحی محیط فیزیکی مدرسه برای انجام بازی‌های جمعی و فردی				
[۲],[۱۹]	طراحی فضای فیزیکی مبتنی بر تسهیل روابط درسی و غیردرسی				
[۲],[۲۳]	فضای فیزیکی تحریک کننده حس کنجکاوی در دانش آموزان				
[۳],[۴]	فضای فیزیکی مبتنی بر انگیزش و فعالیت بدنی				
[۳],[۲۳]	هوشمندسازی مدارس				
[۲۳]	فضای فیزیکی مبتنی بر زیست سازگارانه و همدلانه در کلاس درس				
[۲],[۵]	پشتیبانی مدرسه از فعالیت‌های فکری و بدنی دانش آموزان			بافت زمینه‌ای مدرسه	
[۲],[۴],[۶]	پیشتیبانی مدرسه از بروز خلاقیت دانش آموزان				
[۲],[۱۱],[۲۳]	نگاه عاری از تعصب به تمامی دانش آموزان				
[۴],[۶]	سازگاری مدرسه با رویکردها، نگرش و علائق دانش آموزان				
[۵]	انتقادپذیری و اصلاح پذیری مدرسه در قبال دانش آموزان				
[۵],[۶],[۱۶]	ایجاد خلاقیت و خوش بینی				
[۷]	برگزاری مسابقات مختلف آموزشی				
[۱۰],[۱۴]	برگزاری بازی‌های دسته جمعی				
[۲]	تجهیزات محیطی برای فعالیت بدنی				
[۱],[۲],[۸],[۲۲],[۱۱],[۳۱]	روش‌های تدریس مبتنی بر فناوری	روش تدریس	عوامل آموزشی - برنامه‌ای		
[۲],[۱۱],[۱۲],[۲۳],[۲۴]	روش تدریس دانش آموز محور				
[۵],[۷]	روش تدریس جمعی و تعاملی				
[۷],[۱۱]	روش تدریس پروژه محور				
[۷],[۱۹],[۲۵]	روش تدریس مساله محور				

کد مقالات	کدهای باز	کد محوری	کد منتخب
[۱۱],[۱۷]	روش تدریس مبتنی بر قصه گوئی		
[۱۱],[۱۹]	روش تدریس ایفای نقش		
[۱۱]	فعالیت‌های مفید در زنگ تفریح		
[۱۹],[۳۲]	ساخت و ساز اشیا و وسایل		
[۲۰]	توجه به کوشش و خطا در بازی و یادگیری		
[۲۵]	بازی‌های آموزشی مبتنی بر نقد و استدلال		
[۳۷],[۱۰]	استفاده از شبیه سازی		
[۲۶]	استفاده از کاردستی		
[۸]	استفاده از بازدید میدانی		
[۲],[۸],[۱۹],[۵]	توسعه شبکه‌های فردی و جمعی در کلاس درس		
[۳],[۳],[۱۸],[۲۳],[۶]	استفاده از رسانه‌های جمعی برای ارتباطات آنی در خارج از کلاس درس		
[۲],[۹]	پرورش حس مراقبت در دانش آموزان		
[۲],[۸],[۱۸],[۱۲]	تعاملات مبتنی بر همدلی		
[۱۳],[۱۹],[۱۷],[۶]	روابط مبتنی بر احترام		
[۱۹],[۶]	ارتباطات مبتنی بر مسئولیت‌پذیری و پاسخگویی به دیگری	ویژگی‌های معلم	
[۱],[۲],[۱۶]	آشنایی معلم با روحیه و ابعاد فکری و ذهنی دانش‌آموزان		
[۲],[۱۱]	تسلط معلم بر بازی‌های آموزشی		
[۲],[۷]	خلاقیت در معلم		
[۲],[۱۸],[۲۴]	آشنایی معلم با فناوری‌های آموزشی مبتنی بر بازی		
[۱۰]	دانش تخصصی معلم در حیطه بازی		
[۱۰],[۱۴]	حساسیت معلم نسبت به تفاوت‌های فردی دانش‌آموزان		
[۱۱]	مشاوره و تسهیل‌گری در حین بازی		
[۱۵],[۱۹]	استفاده از خلاقیت در تدریس		
[۱۶]	انتقادپذیری و پاسخگویی معلم		
[۱۸],[۱۹]	پژوهشگری معلم		
[۱۸]	آپدیت بودن معلم		
[۱۹],[۶]	همدلی و همبستگی با دانش‌آموزان حین بازی		
[۳۳]	قدرت هدایت‌گری معلم		
[۲۳],[۷]	شناخت نقاط ضعف و قوت دانش‌آموزان		
[۲۴]	توانایی تهییج دانش‌آموزان حین بازی		
[۲]	مدیریت کلاس درس مبتنی بر خرد جمعی	سبک مدیریت کلاس	
[۲],[۸]	انعطاف‌پذیری و پویایی در مدیریت کلاس درس		
[۲],[۱۵],[۲۴]	خلاقیت، نوآوری و توجه به مهارت‌های تیمی و مشارکتی در مدیریت کلاس درس		
[۲],[۶]	برنامه‌های متنوع فوق برنامه مبتنی بر بازی	ویژگی برنامه آموزشی	
[۲],[۶]	پویایی و تغییر پذیری آنی برنامه		
[۱۸]	پاسخگویی برنامه به شرایط محیطی		
[۸]	توجه به نظرات ذی‌نفعان در برنامه		
[۲]	مکانیسم‌های ارائه بازخورد در برنامه		
[۷],[۸],[۹]	مکانیسم تصحیح خطا در برنامه		

کد مقالات	کدهای باز	کد محوری	کد منتخب
[۱۱],[۱۳],[۲۱],[۲۴],[۱۷]	توجه به بازی‌های نوین در برنامه		
[۱۱]	کاربست دانش تخصصی در حیطه بازی در برنامه		
[۱۶],[۲۷]	ساختار شکنی برنامه		
[۲۵]	مشارکتی بودن برنامه		
[۲۵]	سازگاری برنامه با محدودیت‌ها		
[۲۵],[۲۷]	اصلاح پذیری برنامه با توجه به واقعیت‌ها		
[۲۵],[۶]	بی طرفی برنامه		
[۷], [۱۶],[۱۲]	برنامه‌ریزی مبتنی بر موقعیت		

بحث و نتیجه گیری

در دهه‌های اخیر توجه به بازی در آموزش‌های مختلف از جمله مهارت‌های اجتماعی، مورد توجه بسیاری از صاحب نظران تعلیم و تربیت قرار گرفته است. بسیاری از این صاحب نظران بر این باورند که مسئولیت آموزش مهارت‌های اجتماعی با نظام آموزش و پرورش است که از طریق برنامه‌درسی می‌تواند به این مهم بپردازد (Scott, Gray, Charlton, Millard, 2022)، اما باید گفت که تدوین چارچوب و الگوی برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی با مسائل خاصی رو به رو بوده است که تمرکز اصلی پژوهش حاضر را تشکیل داده است. نتایج پژوهش حاضر حاکی از آن بود که که ابعاد برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی در دوره پیش دبستانی شامل عوامل مرتبط با یادگیرنده (بعد نگرشی، بعد انگیزشی، بعد بینشی)؛ عوامل علمی (عوامل اطلاعاتی و دانشی و عوامل محتوایی)؛ عوامل محیطی درون و برون مدرسه (جو مدرسه، شاخص‌های تجهیزاتی، بافت زمینه ای مدرسه) و عوامل آموزشی (شیوه تدریس، ارتباطات، ویژگی‌های معلم، سبک مدیریت کلاس و ویژگی برنامه آموزشی) می‌شود.

عوامل مرتبط با یادگیرنده: فرد و شاخص‌های فردی از جمله ابعاد مهم در برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی است (Ohara, Kanejima, Kitamura, Izawa, 2019). تلفیق یافته‌های پژوهش‌های مختلف در این زمینه نشان دهنده شاخص‌هایی چون نگرش، رفتار و بینش فرد است. با بررسی تحلیلی یافته‌های این بخش می‌توان اینگونه استنباط نمود که ویژگی شخصیتی – روانی از عوامل مهم و اساسی در آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی هستند. بُعد شخصیتی – روانی زمینه‌ساز آموزش مناسب مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی در افراد است. عوامل فردی می‌توانند تسهیل کننده برنامه-درسی مبتنی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی باشند. یافته‌های این بخش از پژوهش در راستای یافته‌های

Smolkowski, Walker, Marquez, Kosty, Vincent, Black, Strycker (2022); Polat, Sezer, Akyol (2022)

جعفری (۱۳۹۴) و است.

عوامل علمی: عوامل علمی بسترساز برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی هستند تلفیق یافته‌های پژوهش‌های مختلف در این بُعد نشان دهنده شاخص‌هایی چون عوامل دانشی و عوامل محتوایی است. محتوا اولین بعد مهم در اجرای برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی است، بدون برخورداری از محتوای مناسب نمی‌توان انتظار موفقیت در این زمینه داشت. از سویی توجه به دانش روز در این زمینه نیز بسیار حائز اهمیت. تجدید نظر در فرایندهای آموزشی با توجه به دانش روز در زمینه آموزش مهارت‌های اجتماعی مهم است. یافته‌های این بخش از پژوهش در راستای یافته‌های عبدالملکی و همکاران (۱۳۹۸)، Bakola, Rizos, Drigas (2022); Salavera, Usán, Quilez-Robres (2019) است.

عوامل مدرسه‌ای: مدرسه را می‌توان خانه‌ای دانست با ابعاد وسیع‌تر که کودکان بخشی از زندگیشان را در آن سپری می‌کنند. از این رو طراحی ابعاد آن با توجه به نیازهای ویژه دانش آموزان، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است (Caron ET AL, 2023). در سال‌های اخیر روان‌شناسان به تأثیرات قابل توجه مدرسه و محیط آن در بهبود و افزایش قابلیت‌های جسمی و حرکتی، ذهنی و اجتماعی کودکان پی برده‌اند (Dong et al, 2023). تلفیق یافته‌های پژوهش‌های مختلف در زمینه تأثیر عوامل مدرسه‌ای در برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی به شناسایی آیم‌هایی چون شاخص‌های مدیریتی مدرسه، شاخص‌های کالبدی، بافت زمینه‌ای مدرسه منجر شده است. محیط آموزشی در کنار سایر مؤلفه‌های مؤثر بر امر آموزش فراگیران چون برنامه‌درسی، آموزگار و غیره تأثیر مهمی در امر آموزشی و تربیتی دانش آموزان دارد. سبک مدیریت در مدارس زمینه پویایی در مدارس را فراهم می‌کند از سویی بافت کالبدی مدرسه منجر به زمینه‌سازی استفاده از ظرفیت‌های

تشکر و قدردانی

مقاله حاضر برگرفته از رساله دکتری برنامه‌ریزی درسی دانشگاه آزاد تحت عنوان شناسایی و واکاوی مولفه‌های آموزشی بازی مبتنی بر مهارت‌های اجتماعی برای دوره پیش دبستانی به منظور طراحی الگوی مطلوب و اعتباریابی آن است، از تمامی افرادی که در پژوهش حاضر ما را یاری رساندند تقدیر و تشکر می‌شود.

تعارض منافع

هیچ‌گونه تعارض منافع توسط نویسندگان بیان نشده است.

منابع فارسی

- برزگر بفروری، ک. عموقدیری، م (۱۳۹۶). تاثیر بازی با لگو بر مهارت های اجتماعی کودکان پیش دبستانی. فصلنامه سلامت روان کودک، ۴(۳۰)، ۱۴۲-۱۳۰.
- جعفری، ع. (۱۳۹۴). تاثیر بازی های آموزشی بر رشد اجتماعی کودکان پیش دبستانی». فصلنامه روان شناسی تربیتی، ۱۰(۳۳)، ۷۱-۸۵.
- عبدالملکی، ص؛ خسروی، م؛ قادری، م، ملکی، ح. (۱۳۹۸). شناسایی مؤلفه‌های بازی آزاد در فرایند یاددهی- یادگیری کودکان مبتنی بر سنتز پژوهی در شواهد پژوهشی معاصر. فصلنامه روانشناسی تربیتی، ۱۶(۵۸)، ۱۱۷-۱۴۶.
- فتحی و اجارگاه، ک. (۱۳۹۵). اصول و مفاهیم اساسی برنامه‌ریزی درسی. تهران: نشر علم استادان.

فهرست منابع

- Abdolmaleki, S; Khosravi, M; Ghaderi, M, Maleki; H (2019). Identifying the components of free play in the teaching-learning process of children based on a synthesis of research in contemporary research evidence. *Journal of Educational Psychology*. 16, (58), pp. 117-146.
- Aksoy, P., Baran, G. (2020). The effect of story telling-based and play-based social skills training on social skills of kindergarten children: An experimental study. *Education and Science*, 45(204), 157-183. DOI:10.15390/EB.2020.8670
- Bakola, L. N., Rizos, N. D., Drigas, A. S. (2019). ICTs for Emotional and Social Skills Development for Children with ADHD and ASD Co-existence. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(5).121-137 DOI:10.3991/ijet.v14i05.9430
- Barzegar-Bafroui K, Amoghadi, M (2017). The effect of playing with Lego on the

آموزش مهارت‌های اجتماعی در آن می‌شود. فرهنگ و شاخص- های روانی موجود در مدارس و امکانات سخت افزاری و نرم افزاری آن از دیگر آیت‌هایی است که تاثیر بسزایی در برنامه- درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی دارد. یافته- های این بخش از پژوهش در راستای یافته‌های Duan (2024); Haza et al (2025) است.

عوامل آموزشی- برنامه‌ای: بُعد آموزشی و برنامه‌ای از ابعاد مهم در برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی هستند و منجر به ایجاد مدارس به روز در این زمینه می‌شوند. برنامه‌های درسی و آموزشی مبتنی بر آموزش مهارت‌های اجتماعی نه تنها به موفقیت تحصیلی دانش‌آموز کمک می‌کنند، بلکه سایر مهارت‌های زندگی مانند ارتباط سالم، موفقیت مادام‌العمر و خودشکوفایی را نیز بهبود می‌بخشند (Jabeen et al, 2022). تلفیق یافته‌های پژوهش‌های مختلف در این بُعد نشان دهنده شاخص‌هایی چون رویکرد آموزشی، تعاملات موجود در کلاس درس، ویژگی‌های معلم، سبک مدیریت کلاس و ویژگی‌های برنامه‌های درسی است. در این میان نقش برنامه- های درسی به عنوان جهت‌دهنده سایر عناصر برنامه‌درسی از جمله محیط تعاملات و معلم دارای اهمیت ویژه‌ای است، انعطاف‌پذیری برنامه‌های درسی متناسب با نیازهای و علایق فراگیران و از سوی اجرای مناسب آن منجر به اجرای موفقیت آمیز برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی می‌شود. یافته‌های این بخش از پژوهش در راستای یافته‌های (Józsa et al (2023); Lee et al (2023) است.

اساسا اجرای هر برنامه‌درسی مستلزم توجه به سیاست‌ها و برنامه‌های خرد و کلان است، بی توجهی به این مساله منجر به شکل گیری نیروی‌های فشار در برابر برنامه‌درسی و در نتیجه افزایش هزینه‌ها و چالش‌های برای اجرای برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی می‌شود. به طور کلی توجه صحیح به مولفه‌ها و عناصر برنامه‌درسی آموزش مهارت‌های اجتماعی مبتنی بر بازی می‌تواند دستاوردهای عظیمی را برای فرد و جامعه به همراه داشته باشد که این دستاوردها در طیفی از مسائل از جمله پیشرفت‌های علمی، افزایش عملکرد تحصیلی، مسئولیت‌پذیری و ... قرار می‌گیرد.

موازین اخلاقی

در این پژوهش اصول اخلاقی شامل اخذ رضایت آگاهانه شرکت در پژوهش و محرمانه ماندن اطلاعات مشارکت کنندگان، رعایت شده است.

- Fathi Vajargah, K (2016). Basic principles and concepts of curriculum planning. Tehran: Nashram Alam Ostadan.
- Fikri, M. T., Tegeh, I. M. (2022). The impact of social skills training on the ability to cooperate in early childhood. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 5(1), 32-41. DOI:10.23887/ivcej.v5i1.44227
- Günindi, Y. (2022). The Effect of Online Education on Children's Social Skills during the COVID-19 Pandemic. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 14(5), 657-665. DOI:10.26822/iejee.2022.270
- Habibi Asgarabad, M., Steinsbekk, S., Wichstrøm, L. (2023). Social skills and symptoms of anxiety disorders from preschool to adolescence: A prospective cohort study. *Journal of child psychology and psychiatry*, 64(7), 1045-1055. DOI:10.1111/jcpp.13787. [Persian]
- Haza, B., Gosling, C. J., Ciminaghi, F., Conty, L., Pinabiaux, C. (2024). Research Review: Social cognition and everyday social skills in children and adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder: a meta-analysis of case-control studies. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 65(9), 1245-1254. DOI:10.1111/jcpp.14006
- Heydari, R., Mohammadi, R., Radmehr, H. (2017). Evaluation the effectiveness of emotional self-efficacy training and problem-solving skills on increasing social adjustment and coping strategies in opioid abusers. *Nova Journal of Medical and Biological Sciences*, 6(1), 28-41. DOI:10.1016/j.sbspro.2013.06.499
- Jabeen, A., Mahmood, Z., Saleem, S., Subhan, S. (2022). Development of social skills scale for school children. *Journal of Postgraduate Medical Institute*, 36(2), 63-9. DOI:10.54079/jpmi.36.2.2946
- Jafari, A (2015). The effect of educational games on the social development of preschool children. *Journal of Educational Psychology*, 10.(33), 71-85. [Persian]
- Józsa, K., Oo, T. Z., Borbélyová, D., Józsa, G. (2023). Social skills development in children aged 4-8 years: a cross-country comparison of Hungary and Slovakia. In *ICERI2023 Proceedings* (pp. 3326-3335). IATED. DOI:10.21125/iceri.2023.0870
- social skills of preschool children. *Journal of Child Mental Health*, 4(30), 142-130.
- Carneiro, T., Carvalho, A., Frota, S., Filipe, M. G. (2024). Serious games for developing social skills in children and adolescents with autism spectrum disorder: A systematic review. In *Healthcare*. 12(5), 508-517. DOI:10.3390/healthcare12050508
- Caron, V., Barras, A., van Nispen, R. M., Ruffieux, N. (2023). Teaching social skills to children and adolescents with visual impairments: A systematic review. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 117(2), 128-147. DOI:10.1177/0145482X231167150
- De Mooij, B., Fekkes, M., Scholte, R. H., Overbeek, G. (2020). Effective components of social skills training programs for children and adolescents in nonclinical samples: A multilevel meta-analysis. *Clinical child and family psychology review*, 23(2), 250-264. DOI:10.1007/s10567-019-00308-x
- Dong, X., Burke, M. D., Ramirez, G., Xu, Z., Bowman-Perrott, L. (2023). A meta-analysis of social skills interventions for preschoolers with or at risk of early emotional and behavioral problems. *Behavioral Sciences*, 13(11), 940-951. DOI:10.3390/bs13110940
- Downey, D. B., Gibbs, B. G. (2020). Kids these days: are face-to-face social skills among American children declining?. *American journal of sociology*, 125(4), 1030-1083. DOI:10.1086/707985
- Dryburgh, N. S., Khullar, T. H., Sandre, A., Persram, R. J., Bukowski, W. M., Dirks, M. A. (2020). Evidence base update for measures of social skills and social competence in clinical samples of youth. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 49(5), 573-594. DOI:10.1080/15374416.2020.1790381
- Duan, S. (2025). AI-Assisted Social Skills Training for Preschool Children with ASD: A Study on Early Psychological Interventions. *The Journal of Mind and Behavior*, 46(1), 436-454. DOI:10.1037/h0100390
- Earley, M. A. (2014). A synthesis of the literature on research methods education. *Teaching in Higher Education*, 19(3), 242-253.

- in the development of social skills of children. *Participatory Educational Research*, 9(1), 463-480. DOI:10.17275/per.22.25.9.1
- Ramírez-Montoya, M. S., Andrade-Vargas, L., Rivera-Rogel, D., Portuguez-Castro, M. (2021). Trends for the future of education programs for professional development. *Sustainability*, 13(13), 72-44. DOI:10.3390/su13137244
- Robinson, P. F., Fontanella, S., Ananth, S., Martin Alonso, A., Cook, J., Kaya-de Vries, D., Saglani, S. (2021). Recurrent severe preschool wheeze: from prespecified diagnostic labels to underlying endotypes. *American journal of respiratory and critical care medicine*, 8(5), 523-535. DOI:10.1164/rccm.202009-3696OC
- Salavera, C., Usán, P., Quilez-Robres, A. (2022). Exploring the effect of parental styles on social skills: The mediating role of affects. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(6), 32-95. DOI: 10.3390/ijerph19063295
- Saygin, M., Karakas, H. (2021). The Effect of Social Skills-Based Activities on Primary School Students' Critical Thinking and Empathic Tendencies. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(3), 2789-2812. <https://ijci.net/index.php/IJCI/article/view/780>
- Scott, S., Gray, T., Charlton, J., Millard, S. (2022). The impact of time spent in natural outdoor spaces on children's language, communication and social skills: a systematic review protocol. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(19), 12-38. DOI:10.3390/ijerph191912038
- Smolkowski, K., Walker, H., Marquez, B., Kosty, D., Vincent, C., Black, C., Strycker, L. A. (2022). Evaluation of a social skills program for early elementary students: We Have Skills. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 15(4), 717-747. DOI:10.1080/19345747.2022.2037798
- Supriatna, E., Hanurawan, F., Eva, N., Rahmawati, H., Yusuf, H. (2024). Analyzing factors affecting social skills development among students in Indonesian schools. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 7(1), 35-61. DOI:10.25217/0020247447100
- Ke, F., Moon, J., Sokolikj, Z. (2022). Virtual reality-based social skills training for children with autism spectrum disorder. *Journal of Special Education Technology*, 37(1), 49-62. DOI:10.1177/0162643420945603
- Lee, J. H., Lee, T. S., Yoo, S. Y., Lee, S. W., Jang, J. H., jin Choi, Y., Park, Y. R. (2023). Metaverse-based social skills training programme for children with autism spectrum disorder to improve social interaction ability: an open-label, single-centre, randomised controlled pilot trial. *EClinicalMedicine*, 61(3).39-51. DOI:10.1016/j.eclinm.2023.102072
- Michelson, L., Sugai, D. P., Wood, R. P., Kazdin, A. E. (2013). *Social skills assessment and training with children: An empirically based handbook*. Springer Science & Business Media. DOI:10.5935/1980-6906/psicologia.v21n3p159-181
- Mpella, M., Evaggelinou, C., Koidou, E., Tsigilis, N. (2019). The Effects of a Theatrical Play Programme on Social Skills Development for Young Children with Autism Spectrum Disorders. *International Journal of Special Education*, 33(4), 828-845. DOI:10.31219/osf.io/pqktw
- Mulvey, N., Jenkins, L. (2021). Language skills as predictors of social skills and behaviors in preschool children. *Contemporary School Psychology*, 25(4), 503-514. DOI:10.1007/s40688-020-00281-1
- Nurhasanah, E., Sudatha, I. G. W., Santosa, M. H., Suartama, I. K. (2025). Group Guidance Strategies to Develop Social Skills in Adolescents: A Literature Review. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 799-812. DOI:10.31004/jele.v10i4.985
- Ohara, R., Kanejima, Y., Kitamura, M., P. Izawa, K. (2019). Association between social skills and motor skills in individuals with autism spectrum disorder: a systematic review. *European journal of investigation in health, psychology and education*, 10(1), 276-296. DOI:10.3390/ejihpe10010022
- Paz, T. R. U., Mosqueira, M. A. A., Ugarte, M. G. M. (2021). Systematic review of strategies for developing social skills in education. *Sinergias educativas*, 6(3).41-62 <https://biblat.unam.mx/en/revista>
- Polat, Ö., Sezer, T., Akyol, N. A. (2022). Collaborative learning with mind mapping

- approaches. *International Journal of Pedagogics*, 4(12), 91-96. DOI:10.1186/s40359-024-02280-w
- Yuniar, N. F. (2021). Childhood social skills and attachment styles: A systematic review. *OPTIMA: Journal of Guidance and Counseling*, 1(1), 36-54. DOI:10.4314/afrrrev.v6i5.4189
- Zamata, P. M. C., Saavedra, L. R., López, R. M. G. (2023). Educational program to strengthen school coexistence and social skills in student. *International Journal of Instruction*, 16(3), 77-94. DOI:10.29333/iji.2023.1635a
- Zheng, L. R., Oberle, C. M., Hawkes-Robinson, W. A., Daniau, S. (2021). Serious Games as a Complementary Tool for Social Skill Development in Young People: A Systematic Review of the Literature. *Simulation & Gaming*, 52(6), 686-714. DOI:10.1177/10468781211031283
- Zhu, Y. T., Li, X., Jiao, D. D., Tanaka, E., Tomisaki, E., Watanabe, T., Anme, T. (2021). Development of social skills in kindergarten: A latent class growth modeling approach. *Children*, 8(10), 870-891. DOI:10.3390/children8100870
- Suri, H., & Clarke, D. (2009). Advancements in research synthesis methods: From a methodologically inclusive perspective. *Review of Educational Research*, 79(1), 395-430.
- Symeonidou, S. (2023). Effects of Physical Activities on Social Skills and Well-being in Autistic Children: A systematic literature review from 2012-2023. *Journal of educational psychology*.6(3).71-84 DOI:10.1007/s40489-023-00418
- Tersi, M., Matsouka, O. (2020). Improving social skills through structured playfulness program in preschool children. *International Journal of Instruction*, 13(3), 259-274. DOI:10.29333/iji.2020.13318a
- Tomé-Fernández, M., Aranda-Vega, E. M., Ortiz-Marcos, J. M. (2024). Exploring social skills in students of diverse cultural identities in primary education. *Societies*, 14(9), 158. DOI:10.3390/soc14090158
- Van Berkel, A. J. M., Bosman, A. M. (2023). Sociable in Someone Else's Shoes: A Review of Drama as Social Skills Training for Elementary School Children. *International Journal of Research in Education and Science*, 9(1), 165-187. DOI:10.22219/raden.v4i2.84104
- Xovoxon, F. (2024). Strategies for enhancing social skills in early childhood education through developmental learning